



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA  
PELAJARAN PKn UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS VI SD 1 PRAMBATAN KIDUL KUDUS  
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

**Oleh  
CAHAYA FITRIANA  
NIM. 201033061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2014**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* PADA MATA  
PELAJARAN PKn UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
SISWA KELAS VI SD 1 PRAMBATAN KIDUL KUDUS  
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh  
CAHAYA FITRIANA  
NIM. 201033061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS  
2014**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### *Motto*

- ❖ Cita-cita mulia ialah membahagiakan kedua orang tua (Cahaya Fitriana)
- ❖ Niat, semangat, usaha dan do'a adalah kunci meraih kesuksesan (Cahaya Fitriana)
- ❖ Rasulullah SAW bersabda, "Orang beriman itu bersikap ramah dan tidak ada kebaikan bagi seorang yang tidak bersikap ramah. Dan sebaik-baik manusia adalah orang yang paling bermanfaat bagi manusia." (HR. Thabrani dan Daruquthni)

### *Persembahan*

Dengan segenap rasa syukur pada Allah SWT, kupersembahkan karya ini untuk:

- ❖ Ayahku Sutrisno Untung Pribadi dan ibuku Hazanawati, terima kasih untuk setiap kasih sayangmu yang tulus dan do'a yang kau panjatkan untuk kebahagiaan dan kesuksesanku,
- ❖ Adikku Ridho Dewantara, Nanda Tristiana, dan Silvia Nafisa Febriana terimakasih atas doa dan semangatnya,
- ❖ Pak Sucipto dan Pak Deka yang kukagumi, yang telah membimbing skripsiku dengan penuh kesabaran dan ketelitian, terimakasih atas bimbingannya,
- ❖ Kepala SD 1 Prambatan Kidul Kudus Pak Suyanto, guru kelas VI Bu Sunarti dan keluarga besar SD 1 Prambatan Kidul Kudus, terimakasih atas dukungannya,
- ❖ Teman-teman PGSD FKIP UMK, terimakasih atas dukungannya, serta para pembaca yang budiman.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Cahaya Fitriana (NIM. 201033061) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

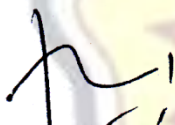
Kudus, 18 Juli 2014

Pembimbing I


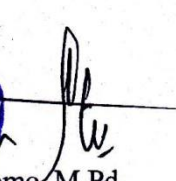
Drs. Sucipto, M.Pd, Kons.  
NIS. 0610713020001015

Kudus, 22 Juli 2014

Pembimbing II

  
Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0617088403

Mengetahui,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan,

  
  
Dr. Desi Slamet Utomo, M.Pd.  
NIP. 19620219198703-1-001



## PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi oleh Cahaya Fitriana (NIM. 201033061) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 Agustus 2014 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kudus, 28 Agustus 2014

Dewan Penguji

Drs. Sucipto, M.Pd, Kons.  
NIS. 0610713020001015

Ketua

Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0617088403

Anggota

Erik Aditia Ismaya, S.Pd., M.A.  
NIDN. 0623038604

Anggota

Santoso, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0608038502

Anggota

Mengetahui

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Dr. Dedi Sismanto Utomo, M.Pd.  
NIP. 19621219198703-1-001

## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi hasil penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* pada Mata Pelajaran PKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014”.

Tahapan penulisan skripsi ini dimulai dari persiapan, perencanaan, pelaksanaan penelitian sampai penyelesaian skripsi yang tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang bersangkutan yaitu sebagai berikut.

1. Dr. Suparno, S.H., M.S. selaku Rektor Universitas Muria Kudus,
2. Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus,
3. Dr. Murtono, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus,
4. Drs. Sucipto, M.Pd, Kons. selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi,
5. Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi,
6. Suyanto, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD 1 Prambatan Kidul Kudus yang telah memberikan ijin melaksanakan penelitian,
7. Sunarti, S.Pd, SD. selaku guru kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus yang telah membantu dan mengarahkan pelaksanaan penelitian,

8. Siswa-siswi kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini,
9. Teman-teman PGSD UMK atas dukungan dan bantuan yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi,
10. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya hanya ungkapan terima kasih yang dapat peneliti berikan atas semua kebaikan dari berbagai pihak yang telah melancarkan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas amal baik tersebut melebihi apa yang telah diberikan peneliti. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya, dan bagi para pembaca umumnya serta dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Kudus, 14 Juli 2014

Peneliti

Cahaya Fitriana  
NIM. 201033061



## ABSTRACT

Fitriana, Cahaya. 2014. *Implementation of Role Playing Learning Model in Civic Education to improve learning achievement of the 6<sup>th</sup> grade students of SD 1 Prambatan Kidul Kudus year 2013/2014*. Thesis. Elementary Education Department, Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Advisors: (i) Drs. Sucipto, M. Pd, Kons. (ii) Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Key Words : Civic Education Learning Achievment, *Role Playing*

This research is motivated by the problem of low learning achievement in Civic education. Because many students (54,55%) do not complete unaccomplished standard criteria (75) that has been determined. The problems: (1) how the implementation of *role playing* model can improve teacher's skill in the 6<sup>th</sup> grade students of SD 1 Prambatan Kidul Kudus year 2013/2014? (2) how the implementation of *role playing* model can improve Civic education learning activities of the 6<sup>th</sup> grade students of SD 1 Prambatan Kidul Kudus year 2013/2014? (3) how the implementation of *role playing* model can improve Civic education learning achievement of the 6<sup>th</sup> grade students of SD 1 Prambatan Kidul Kudus year 2013/2014?. The aim: (1) to know the improvement of teacher's skill in the 6<sup>th</sup> grade students of SD 1 Prambatan Kidul Kudus year 2013/2014 through the implementation of *role playing* model. (2) to know the improvement Civic education learning activities of the 6<sup>th</sup> grade students of SD 1 Prambatan Kidul Kudus year 2013/2014 through the implementation of *role playing* model. (3) to know the improvement Civic education learning achievement of the 6<sup>th</sup> grade students of SD 1 Prambatan Kidul Kudus year 2013/2014 through the implementation of *role playing* model.

*Role playing* is a way of mastery learning material through the development and appreciation imajinasi student. Hypothesis actions is (1) implementation of *role playing* model can improve teacher's skill in the 6<sup>th</sup> grade students of SD 1 Prambatan Kidul Kudus year 2013/2014. (2) implementation of *role playing* model can improve Civic education learning activities of the 6<sup>th</sup> grade students of SD 1 Prambatan Kidul Kudus year 2013/2014. (3) implementation of *role playing* model can improve Civic education learning achievement of the 6<sup>th</sup> grade students of SD 1 Prambatan Kidul Kudus year 2013/2014.

This research is a classroom action research that conducted in two cycles. Each cycle consists of four phases: planning, action, observation and reflection. Data are obtained using the technique of interviewing, testing, observation and documentation.

Result showed: (1) The average score of teacher's skill in the management of learning activities using learning model of *role playing* get average score 67,70% with good criteria in the first cycle and increasing up to 86,45% with

excellent criteria in the second cycle. (2) The average score of students learning activities in affective aspects is obtaining average score 67,95% in the first cycle that it has good criteria and increasing up to 89,08% with excellent criteria in the second cycle. The average score of students learning activities in psychomotor aspects is obtaining average score 67,32% in the first cycle that it has good criteria and increasing up to 79,54% with excellent criteria in the second cycle. So that the average score of students learning activities according to all aspects is obtaining average score 67,63% in the first cycle that it has good criteria and increasing up to 85% with excellent criteria in the second cycle. (3) The score of the test results students in Civic education subject can achieve the determined unaccomplished standard criteria (75). Percentage of completeness in the classical learning in initial condition is 54,55%. The scores increase in the first cycle up to 72,73% and 90,91% in the second cycle.

Based on the results of classroom action research that has been done, it can be concluded that the implementation of *role playing* learning model can improve teacher's skill, student learning activities and student learning achievement. Based on this study, researchers suggestions in applying learning model should really explore the model used and choosing the appropriate media and well planned learning activities.



## ABSTRAK

Fitriana, Cahaya. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran PKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Drs. Sucipto, M.Pd, Kons. (ii) Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd.

Kata-kata Kunci : Hasil Belajar PKn, *Role Playing*

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya permasalahan hasil belajar PKn siswa yang rendah. Ditandai dengan banyaknya siswa (54,55%) tidak tuntas dari Kriteria Ketuntasan Minimal (75) yang telah ditentukan. Rumusan masalah: (1) Bagaimana penerapan model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan guru di kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus tahun pelajaran 2013/2014? (2) Bagaimana penerapan model *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar PKn siswa kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus tahun pelajaran 2013/2014? (3) Bagaimana penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus tahun pelajaran 2013/2014?. Tujuan: (1) untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru di kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus tahun pelajaran 2013/2014 melalui penerapan model *role playing*, (2) untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar PKn siswa kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus tahun pelajaran 2013/2014 melalui penerapan model *role playing*, (3) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PKn siswa kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus tahun pelajaran 2013/2014 melalui penerapan model *role playing*.

Model pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Hipotesis tindakannya adalah (1) penerapan model *role playing* dapat meningkatkan keterampilan guru di kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014, (2) penerapan model *role playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar PKn siswa kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014, (3) penerapan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar PKn siswa kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Data diperoleh menggunakan teknik wawancara, tes, observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan (1) skor rata-rata keterampilan guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* memperoleh skor rata-rata 67,70% dengan kategori baik pada siklus I

dan meningkat menjadi 86,45% dengan kategori sangat baik pada siklus II. (2) skor rata-rata aktivitas belajar siswa aspek afektif 67,95% dengan kategori baik pada siklus I dan meningkat menjadi 89,08% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Skor rata-rata aktivitas belajar siswa aspek psikomotorik 67,32% dengan kategori baik pada siklus I dan meningkat menjadi 79,54% dengan kategori sangat baik pada siklus II. Sehingga skor rata-rata aktivitas belajar siswa secara keseluruhan 67,63% dengan kategori baik pada siklus I dan meningkat menjadi 85% dengan kategori sangat baik pada siklus II. (3) nilai tes hasil belajar mencapai kriteria ketuntasan minimal (75) persentase ketuntasan belajar klasikal pada kondisi awal 54,55% meningkat pada siklus I menjadi 72,73% dan 90,91% pada siklus II.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Saran peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *role playing* sebaiknya guru benar-benar mendalami model yang digunakan, memilih media yang sesuai dan merencanakan kegiatan pembelajaran dengan baik.





## DAFTAR ISI

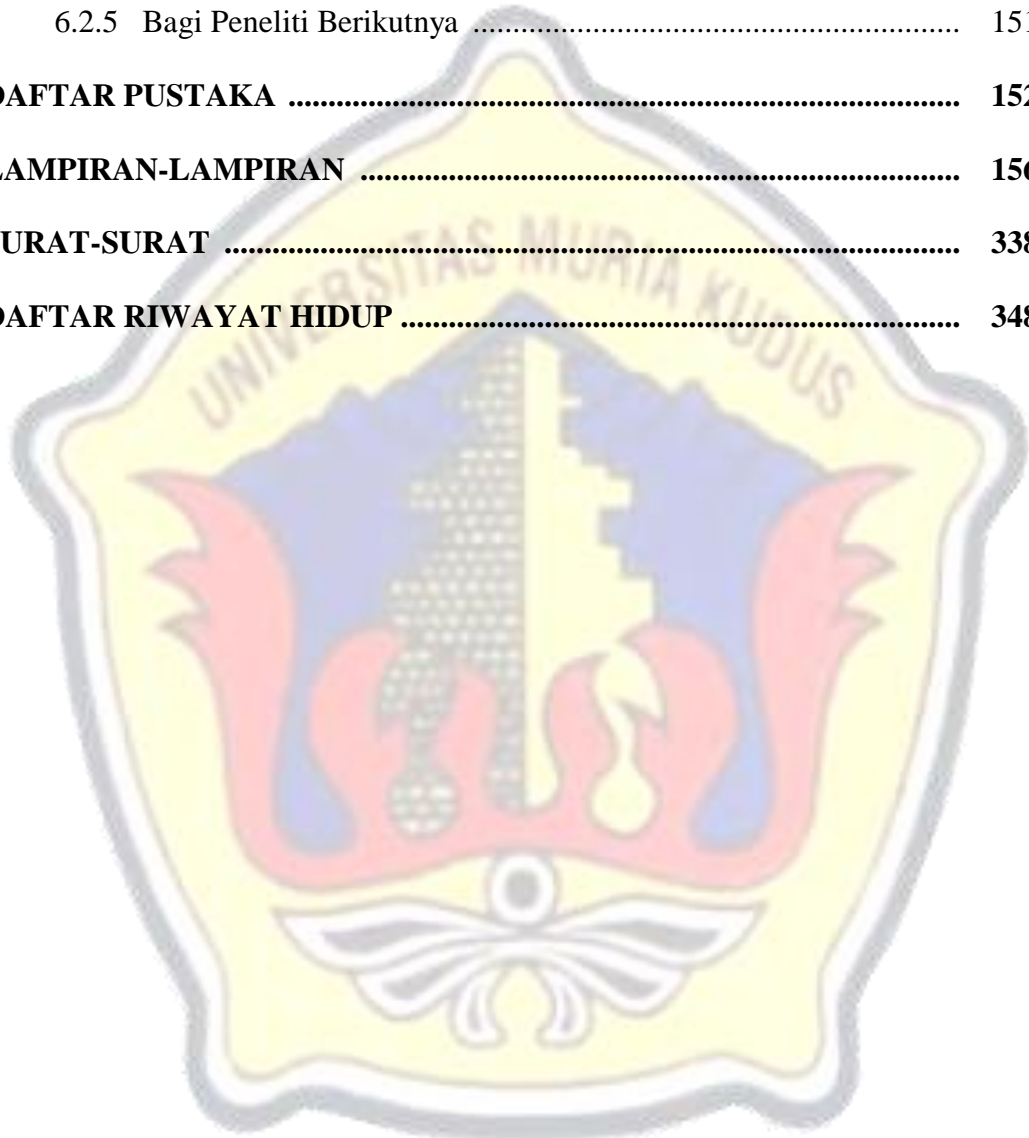
	Halaman
<b>SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LOGO .....</b>	<b>ii</b>
<b>JUDUL .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xxi</b>
<b>DAFTAR RUMUS .....</b>	<b>xxiv</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	 <b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Kegunaan Penelitian .....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	8
1.6 Definisi Operasional .....	8
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN .....</b>	 <b>11</b>
2.1 Kajian Teori .....	11
2.1.1 Model Pembelajaran .....	11
2.1.2 Model <i>Role Playing</i> (Bermain Peran) .....	13
2.1.3 Hasil Belajar .....	20
2.1.4 Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar .....	24



2.2	Penelitian yang Relevan .....	29
2.3	Kerangka Berpikir .....	32
2.4	Hipotesis Tindakan .....	33
BAB III METODE PENELITIAN .....		34
3.1	<i>Setting</i> Penelitian dan Subjek Penelitian .....	34
3.1.1	<i>Seting</i> Penelitian .....	34
3.1.2	Subjek Penelitian .....	34
3.2	Variabel Penelitian .....	34
3.3	Prosedur Penelitian .....	35
3.3.1	Tahap Perencanaan Tindakan .....	36
3.3.2	Tahap Pelaksanaan Tindakan .....	37
3.3.3	Tahap Observasi .....	39
3.3.4	Tahap Refleksi .....	40
3.4	Metode Pengumpulan Data .....	46
3.4.1	Data dan Sumber Data .....	49
3.4.2	Instrumen Penelitian .....	51
3.4.3	Validitas dan Reliabilitas .....	53
3.5	Teknik Analisis Data .....	56
3.5.1	Data Kuantitatif .....	57
3.5.2	Data Kualitatif .....	58
3.6	Indikator Keberhasilan .....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN .....		62
4.1	Pra Siklus .....	62

4.2	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I .....	67
4.2.1	Perencanaan .....	67
4.2.2	Pelaksanaan .....	69
4.2.3	Observasi .....	77
4.2.4	Refleksi .....	88
4.3	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II .....	91
4.3.1	Perencanaan .....	91
4.3.2	Pelaksanaan .....	94
4.3.3	Observasi .....	102
4.3.4	Refleksi .....	113
4.4	<i>Progress</i> Pra Siklus, Siklus I sampai Siklus II.....	116
4.5	Hipotesis Penelitian.....	125
BAB V PEMBAHASAN .....		127
5.1	Peningkatan Keterampilan Guru dalam Penerapan Model Pembelajaran Role Playing pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014 .....	127
5.2	Peningkatan Aktivitas Belajar PKn Siswa Kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014 .....	131
5.3	Peningkatan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014 .....	138
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN .....		148
6.1	Simpulan .....	148
6.2	Saran .....	149

6.2.1	Bagi Guru .....	149
6.2.2	Bagi Siswa .....	150
6.2.3	Bagi Sekolah .....	150
6.2.4	Bagi Orang Tua Siswa .....	151
6.2.5	Bagi Peneliti Berikutnya .....	151
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>152</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>156</b>
<b>SURAT-SURAT .....</b>		<b>338</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>348</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kriteria Ketuntasan Minimal Mata Pelajaran PKn Kelas VI	
SD 1 Prambatan Kidul Kudus .....	58
3.2 Rambu-rambu Analisis Hasil Pengamatan .....	60
4.1 Daftar Nilai Mid Semester 1 Kelas VI .....	64
4.2 Frekuensi Nilai Mid Semester 1 Kelas VI .....	65
4.3 Persentase Nilai Mid Semester 1 Kelas VI .....	66
4.4 Jadwal Pelaksanaan Siklus I SD 1 Prambatan Kidul Kudus .....	69
4.5 Nama dan Anggota Kelompok.....	71
4.6 Hasil Nilai Kerja Kelompok Siklus I Kelas VI .....	73
4.7 Daftar Nilai Tes Evaluasi Siklus I Kelas VI .....	74
4.8 Frekuensi Nilai Tes Evaluasi Siklus I Kelas VI .....	75
4.9 Persentase Nilai Tes Evaluasi Siklus I Kelas VI .....	76
4.10 Rambu-rambu Analisis Hasil Pengamatan .....	78
4.11 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Aspek Afektif Siklus I .....	79
4.12 Rambu-rambu Analisis Hasil Pengamatan .....	82
4.13 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik Siklus I .....	83
4.14 Rambu-rambu Analisis Hasil Pengamatan .....	86
4.15 Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I .....	86
4.16 Refleksi Terhadap Pembelajaran PKn Siklus I .....	89
4.17 Jadwal Pelaksanaan Siklus II SD 1 Prambatan Kidul Kudus .....	94
4.18 Hasil Nilai Kerja Kelompok Siklus II Kelas VI .....	97
4.19 Daftar Nilai Tes Evaluasi Siklus II Kelas VI .....	99

4.20	Frekuensi Nilai Tes Evaluasi Siklus II Kelas VI .....	100
4.21	Persentase Nilai Tes Evaluasi Siklus II Kelas VI .....	101
4.22	Rambu-rambu Analisis Hasil Pengamatan .....	103
4.23	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Aspek Afektif Siklus II .....	104
4.24	Rambu-rambu Analisis Hasil Pengamatan .....	107
4.25	Hasil Observasi Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik Siklus II .....	108
4.26	Rambu-rambu Analisis Hasil Pengamatan .....	111
4.27	Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II .....	111
4.28	Refleksi Terhadap Pembelajaran PKn Siklus II .....	114
4.29	Daftar Tingkat Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar PKn Aspek Kognitif Siswa dari Pra Siklus, Siklus I sampai Siklus II .....	116
4.30	Daftar Peningkatan Aktivitas Siswa Aspek Afektif dari Siklus I sampai Siklus II .....	118
4.31	Hasil Peningkatan Aktivitas Siswa Aspek Afektif dari Siklus I sampai Siklus II secara Klasikal .....	119
4.32	Daftar Peningkatan Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik dari Siklus I sampai Siklus II .....	120
4.33	Hasil Peningkatan Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik dari Siklus I sampai Siklus II secara Klasikal .....	122
4.34	Peningkatan Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Siklus I dan Siklus II .....	123
4.35	Hasil Peningkatan Keterampilan Guru dari Siklus I sampai Siklus II ....	124



## DAFTAR GAMBAR/DIAGRAM

Gambar/Diagram	Halaman
2.1 Pemilu 1995 dilaksanakan sepuluh tahun setelah Indonesia merdeka ...	28
2.2 Kerangka Berpikir .....	32
3.1 Tahap dalam PTK Model Kemmis dan Mc. Taggart .....	36
4.1 Frekuensi Nilai Mid Semester 1 Kelas VI .....	65
4.2 Persentase Nilai Mid Semester 1 Kelas VI .....	66
4.3 Frekuensi Nilai Tes Evaluasi Siklus I Kelas VI .....	75
4.4 Persentase Nilai Tes Evaluasi Siklus I Kelas VI .....	76
4.5 Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Aspek Afektif Siklus I ....	81
4.6 Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik Siklus I .....	85
4.7 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus I .....	88
4.8 Frekuensi Nilai Tes Evaluasi Siklus II Kelas VI .....	100
4.9 Persentase Nilai Tes Evaluasi Siklus II Kelas VI .....	101
4.10 Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Aspek Afektif Siklus II ....	106
4.11 Persentase Hasil Observasi Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik Siklus II .....	110
4.12 Persentase Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II .....	113
4.13 Peningkatan Hasil Belajar PKn Aspek Kognitif Siswa dari Pra siklus, Siklus I sampai Siklus II .....	117
4.14 Persentase Peningkatan Aktivitas Siswa Aspek Afektif dari Siklus I sampai Siklus II .....	118
4.15 Peningkatan Aktivitas Siswa Aspek Afektif dari Siklus I sampai	

Siklus II secara Klasikal .....	120
4.16 Persentase Peningkatan Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik dari	
Siklus I sampai Siklus II .....	121
4.17 Peningkatan Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik dari Siklus I sampai	
Siklus II secara Klasikal .....	122
4.18 Peningkatan Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Siklus II .....	123
4.19 Peningkatan Keterampilan Guru dari Siklus I sampai Siklus II .....	124



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nilai Tes Mid Semester 1 Kelas VI SD 1 Prambatan Kidul Kudus Tahun Pelajaran 2013/2014 .....	156
2. Silabus dan RPP Pertemuan 1 Siklus I .....	157
3. Silabus dan RPP Pertemuan 2 Siklus I .....	169
4. Naskah Drama Pemilu Presiden (Siklus I) .....	179
5. Lembar Observasi Keterampilan Guru .....	181
6. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Aspek Afektif dalam KBM .....	188
7. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik dalam KBM ..	192
8. Pedoman Wawancara Guru .....	196
9. Pedoman Wawancara Siswa .....	198
10. Kisi-kisi Tes Evaluasi Siklus I .....	200
11. Soal Tes Evaluasi Siklus I .....	203
12. Kunci Jawaban Soal Tes Evaluasi Siklus I .....	206
13. Lembar Kegiatan Siswa (Siklus I) .....	207
14. Kunci Jawaban LKS Siklus I .....	208
15. Daftar Nilai Tes Evaluasi Siklus I PKn Kelas VI .....	209
16. Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus I .....	210
17. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Aspek Afektif dalam KBM Siklus I	217
18. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik dalam KBM Siklus I .....	221
19. Hasil Nilai LKS Kelompok Siklus I .....	225
20. Silabus dan RPP Pertemuan 1 Siklus II .....	226

21.	Silabus dan RPP Pertemuan 2 Siklus II .....	237
22.	Naskah Drama Pilkada (Siklus II) .....	247
23.	Kisi-kisi Tes Evaluasi Siklus II .....	249
24.	Soal Tes Evaluasi Siklus II .....	252
25.	Kunci Jawaban Soal Tes Evaluasi Siklus II .....	255
26.	Lembar Kegiatan Siswa (Siklus II) .....	256
27.	Kunci Jawaban LKS Siklus II .....	257
28.	Daftar Nilai Tes Evaluasi Siklus II PKn Kelas VI .....	258
29.	Lembar Observasi Keterampilan Guru Siklus II .....	259
30.	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Aspek Afektif dalam KBM Siklus II .....	266
31.	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik dalam KBM Siklus II .....	270
32.	Hasil Nilai LKS Kelompok Siklus II .....	274
33.	Peningkatan Hasil Tes Evaluasi Siswa Siklus I dan Siklus II .....	275
34.	Peningkatan Aktivitas Siswa Aspek Afektif Siklus I dan Siklus II .....	276
35.	Peningkatan Aktivitas Siswa Aspek Psikomotorik Siklus I dan Siklus II .....	277
36.	Kisi-kisi Uji Kelayakan Soal Tes Evaluasi PKn Kelas VI Siklus I dan Siklus II .....	278
37.	Data Mentah Hasil Uji Kelayakan Soal .....	284
38.	Data Hasil Uji Kelayakan 50 Butir Soal Terhadap 22 Responden .....	285
39.	Analisis Butir Soal .....	286
40.	Teknik Belah Dua Data Ganjil .....	311

41. Teknik Belah Dua Data Genap .....	312
42. Analisis Reliabilitas .....	313
43. Tes Formatif Uji Kelayakan Soal PKn Kelas VI .....	314
44. Kunci Jawaban Uji Kelayakan Soal PKn Kelas VI .....	320
45. Hasil Wawancara Guru Sebelum PTK.....	321
46. Hasil Wawancara Siswa Sebelum PTK .....	323
47. Hasil Wawancara Guru Setelah PTK.....	324
48. Hasil Wawancara Siswa Setelah PTK.....	326
49. Foto-foto Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> .....	328
50. Gambar-gambar Materi Pemilu .....	333
51. Contoh Surat Pemberitahuan Waktu dan Tempat Pemungutan Suara ..	337
52. Surat Ijin Penelitian .....	338
53. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian .....	339
54. Surat Keterangan Selesai Bimbingan .....	340
55. Surat Permohonan Ujian Skripsi .....	341
56. Surat Pernyataan Peneliti .....	342
57. Lembar Konsultasi Penulisan Skripsi .....	343
58. Daftar Riwayat Hidup .....	348



## DAFTAR RUMUS

	Halaman
Rumus 3.1 <i>Product Moment</i> .....	53
Rumus 3.2 <i>Sperman-Brown</i> .....	56
Rumus 3.3 Menghitung Nilai Rata-rata .....	57
Rumus 3.4 Menghitung Ketuntasan Belajar Klasikal .....	58
Rumus 3.5 Persentase Aktivitas Peneliti .....	59

